

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

#### **1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek**

Anak-anak di era ini memiliki masa kecil yang berbeda dengan anak pada era 10-15 tahun sebelumnya. Mereka terlahir di era teknologi yang sudah berkembang dengan pesat. *Gadget* seperti *Smartphone* maupun tablet telah menjadi kebutuhan sehari-harinya. Sehingga tidak mengejutkan jika saat ini sering menjumpai anak berumur 3 tahun telah bermain dengan *gadget*.

Pertumbuhan teknologi yang tidak mampu dikontrol menyebabkan para orang tua memiliki kekhawatiran. Dari survei yang dilakukan oleh The Asian Parent Insight bersama Samsung Kidstime melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* pada awal 2014 sebanyak 2.500 orang tua di Asia Tenggara menyimpulkan bahwa sebanyak 92% khawatir akan kesehatan anak, 90% khawatir akan ketergantungan anak pada *Smartphone* / Tablet dan 88% khawatir akan konten negatif di dalamnya. Meskipun para orang tua memiliki kekhawatiran pada hal tersebut, 98% anak di Asia Tenggara diperbolehkan orang tuanya menggunakan *mobile device*. 67% anak-anak menggunakan *mobile device* milik orang tuanya, 18% menggunakan milik saudaranya dan 14% telah menjadi milik pribadi anak. Tidak tanggung-tanggung lamanya penggunaan *gadget* dalam sekali duduk minimal 40 – 60 menit. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua pun memperbolehkan anak-anaknya bermain dengan *gadget* meskipun mengerti akan dampaknya.

Pertumbuhan teknologi pasti akan memiliki dampak yang baik dan buruk. Salah satu dampak buruk dari pertumbuhan teknologi adalah menurunnya daya kreativitas pada anak. Hal ini menyebabkan pengembangan terhadap diri sendiri tidak akan optimal.

Salah satu cara untuk mengasah daya kreativitas anak menggunakan alat permainan yang termasuk dalam Alat Permainan Edukatif (APE). Ada 3 jenis permainan berdasarkan sifatnya: permainan membentuk fisik, permainan melatih sosialisasi dan permainan mengasah otak.<sup>1</sup> Dalam konteks meningkatkan kreativitas, permainan yang bersifat mengasah otak akan lebih tepat. Karena permainan jenis ini memerlukan ketrampilan berfikir, mengasah daya ingat dan juga imajinasinya

Dari banyak jenis permainan di Indonesia, permainan LEGO dapat meningkatkan kreativitas anak hingga 82%<sup>2</sup>. Selain meningkatkan kreativitas, LEGO juga dapat memberi dampak mengembangkan ketrampilan spasial, melatih kepercayaan diri dan juga kemampuan bersosial. Bahkan, menurut pakar psikologi Neuro Klinikal Dr. Daniel B. LeGoff LEGO telah mampu menjadi terapi bagi penderita autisme.

LEGO adalah permainan yang berasal dari Denmark. Penggunaan nama LEGO berasal dari kalimat berbahasa Denmark “Leg Godt” yang berarti “bermain dengan baik”. Tanpa disengaja, LEGO juga memiliki arti “saya menyusun” atau “saya merangkai” jika diterjemahkan dalam bahasa latin. Permainan LEGO mengharuskan pemain untuk merakit bongkahan bata plastik untuk menjadi sebuah objek tertentu. Mulai dari hewan, alat transportasi, hingga bangunan-bangunan di kota. Seiring perkembangan zaman LEGO *Company* menciptakan dalam bentuk berbagai tema.

Di Indonesia sendiri, LEGO telah masuk sejak 29 tahun yang lalu. Hingga saat ini Indonesia telah mengimpor permainan LEGO mencapai 1,2 milyar. Meskipun permainan ini sudah masuk ke Indonesia sejak lama, toko LEGO resmi baru dibuka pada tahun 2014. Indonesia dinilai memiliki pasar yang luas untuk penjualan LEGO, sehingga CEO LEGO telah merencanakan memperluas LCS (*LEGO Certificate Store*) di Indonesia hingga 15 toko

<sup>1</sup> Kak Andang Ismail. Education Games. Yogyakarta: Pro U Media, 2009.

<sup>2</sup> Vebianti Inovia Nurul, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktir Pada Siswa Kelompok B2 di RA. Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/2013”, Skripsi Jurusan Ilmu Pendidikan UNY, Yogyakarta, hlm 77.

resmi. Hingga saat ini LCS hanya berada di 3 kota besar di Indonesia seperti: Jakarta (Grand Indonesia dan Cilindak Town Square), Bali (Beachwalk Shopping Centre) dan Surabaya (Grand City).

Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar ke-2 di Indonesia. Menurut Perda Provinsi Jawa Timur No.4/1996 tentang RTRW Provinsi Jawa Timur dan PP No.47/1996 tentang RTRW Nasional Surabaya merupakan pusat dari wilayah Gerbangkertosusila<sup>3</sup> guna mewujudkan pemerataan pembangunan antar daerah. Meskipun menjadi kota metropolitan, Surabaya memiliki penawaran tempat wisata yang tidak kalah menarik.

Kota yang memiliki slogan “Sparkling Surabaya” memiliki konsep kota wisata berbasis bisnis. Fasilitas-fasilitas modern berskala nasional hingga internasional guna menunjang keperluan MICE (*Meeting, Incentives, Conference and Exhibition*) sudah dimiliki. Sehingga kota ini menjadi kota wisata yang layak dikunjungi dari semua kalangan. Sama seperti konsep slogan kota ini sendiri, Sparkling Surabaya ingin membuat citra kota Surabaya sebagai kota gemerlap, terang, nyaman, aman dengan berbagai fasilitas terbaik dan aktifitas masyarakat kotanya yang dinamis.<sup>4</sup>

Masyarakat Surabaya yang memiliki hobi dalam bidang tertentu akan sangat mudah menemukan teman dengan hobi yang sama di kota ini. Biasanya mereka akan memiliki sebuah komunitas tertentu. Mulai dari komunitas olahraga, otomotif, film hingga komunitas seni. Salah satu komunitas yang cukup terkenal di Surabaya adalah komunitas *AFOL (Adult Fan Of LEGO)*.

*AFOL* merupakan komunitas pecinta LEGO yang terbentuk pada 4 Agustus 2013. Meskipun komunitas ini baru berusia 5 tahun, akan tetapi mereka telah memiliki anggota aktif hingga lebih dari 100 orang. Anggota *AFOL* terdiri dari banyak latar belakang, mulai dari dosen, mahasiswa,

<sup>3</sup> Akronim dari Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo, dan Lamongan.

<sup>4</sup> “Walikota Launching Brand Kota Surabaya? Sparkling Surabaya?”, <http://surabaya.go.id/pemerintahan/725-walikota-launching-brand-kota-surabaya--sparkling-surabaya-> (diakses pada 18 Februari 2018, pukul 17:25)

pegawai pengusaha hingga dokter spesialis. Komunitas ini termasuk cukup sering mengadakan kegiatan, mulai dari kegiatan hanya sekedar kopi darat hingga menyusun LEGO dengan ruang seadanya. Akan tetapi jika ada *event* yang membutuhkan komunitas *AFOL* untuk menunjukkan kreatifitasnya membangun LEGO, waktu berkumpul mereka semakin sering. Hal ini dapat dipahami karena membangun LEGO dibutuhkan ruang yang cukup lapang.

Menanggapi fakta-fakta yang ada, maka pembangunan Rumah LEGO yang akan menjadi sarana rekreasi dengan mengasah kreatifitas masyarakat memang diperlukan. Selain menambah salah satu tujuan pariwisata di kota Surabaya, bangunan Rumah LEGO akan menjadi wadah bagi komunitas *AFOL* dan mendorong mereka untuk dapat mengekspresikan serta mengeksplorasi kreatifitas mereka. Karena jika seorang manusia memiliki kreatifitas yang tinggi maka orang tersebut akan memiliki pengembangan diri secara optimal.<sup>5</sup>

### **1.1.2 Latar Belakang Permasalahan**

Empat aspek utama bangunan dengan fungsi galeri harus dapat merepresentasikan bangunan yang dapat menjadi tempat rekreasi, edukasi, apresiasi dan ekonomi. Fungsi rekreasi pada sebuah galeri bertujuan sebagai sarana *refreshing* bagi pengunjung yang sudah penat dengan kegiatan sehari-harinya agar kembali memberi asupan jasmani dengan menikmati sebuah karya. Fungsi edukasi bertujuan sebagai media untuk pengunjung mengasah kreativitas dan memberikan pengetahuan akan sejarah sebuah seni. Fungsi apresiasi bertujuan untuk menjadikan masyarakat agar menghargai sebuah kreatifitas, ide, dan opini dari sebuah karya seni. Fungsi ekonomi pada galeri bertujuan untuk menjadi wadah pelelangan karya di mana sebuah karya seni mampu dijual kepada konsumen.



Sebagai kota metropolitan terbesar ke-2 di Indonesia, Surabaya hanya memiliki 4 galeri seni, yaitu: Emmitan ca Gallery, Visma Art Gallery, Orasis

<sup>5</sup> Akbar Reni, Hawadi, dkk. 2001. Psikologi Perkembangan Anak

Art Gallery dan Prabangkara Gallery. Keempat galeri tersebut hanya berfungsi memamerkan lukisan saja. Hal ini dapat menunjukkan kurangnya variasi fungsi galeri yang hanya memamerkan lukisan.

Jika dilihat dari keempat aspek yang dapat merepresentasikan sebuah galeri, Emmitan ca Gallery, Visma Art Gallery, Orasis Art Gallery dan Prabangkara Gallery belum semua memenuhinya. Dari keempat galeri yang ada hanya Visma Art Gallery dan Orasis Art Gallery yang menempati bangunan baru. Akan tetapi dilihat dari fasad bangunannya, belum memberikan ciri khas yang dapat membuat pengunjung maupun orang-orang yang lewat mengingat dengan mudah.

**Tabel 1. 1 Fasad Galeri di Surabaya**

Visma Art Gallery	Orasis Art Gallery
 <p data-bbox="459 1386 783 1420"><i>Sumber: vismagallery.com</i></p>	 <p data-bbox="948 1386 1305 1420"><i>Sumber: orasisartgallery.com</i></p>

Kegiatan pengunjung dalam sebuah galeri hanyalah melihat – lihat. Tidak ada kegiatan yang atraktif bagi pengunjung dalam bangunan tersebut. Sehingga jika bangunan itu memberikan fungsi lain yang dapat menarik minat pengunjung untuk datang berkali-kali maka *workshop* merupakan salah satunya. *Workshop* yang dapat diartikan sebuah bengkel kerja adalah tempat yang menyediakan ruang dan peralatan untuk membuat, mengubah bentuk, merakit maupun memperbaiki sebuah benda menjadi bentuk baru yang dapat memberikan manfaat tertentu maupun hanya sekedar karya seni. Jika dikaitkan dengan permainan LEGO, pada dasarnya permainan ini memang

harus merakit dan menyusun dari satu balok hingga menjadi sebuah karya yang berbeda.

Dilihat dari bentuk permainan LEGO, permainan ini memiliki bentuk modul yang berbeda-beda dan memiliki pewarnaan yang menarik. Ditambah lagi, LEGO *Company* memiliki *values* yang ingin disampaikan melalui permainan ini. Rumah LEGO ini merupakan bangunan rekreasi yang dapat mengedukasi, sehingga harus mampu mencerminkan dari permainan LEGO ini sendiri. Salah satu pendekatan untuk mewujudkan bangunan tersebut ialah melalui pendekatan metafora.

**Tabel 1. 2 Framework Brand LEGO**

<b>Mission</b>	Inspire and develop the builders of tomorrow	
<b>Aspiration</b>	Globalize and innovate the LEGO System in Play	
<b>Promises</b>	Play Promise Joy of building, pride of creation	Partner Promise Mutual value creation
	Planet Promise Positive impact	People Promise Succeed together
<b>Spirit</b>	Only the best is good enough	
<b>Values</b>	Imagination, creativity, fun, learning, caring, quality	

*Sumber: lego.com; diunduh 25 Februari 2018*

Metafora merupakan sebuah pendekatan dengan menggunakan kiasan maupun ungkapan dalam bentuk yang diwujudkan dalam bangunan sehingga nantinya akan menimbulkan tanggapan dari orang yang melihatnya. Sudah tidak asing lagi pendekatan ini digunakan pada bangunan arsitektural. Sehingga nantinya Rumah LEGO ini akan dapat mudah dikenali dengan bentuk dan penataan ruang dalam yang mengikuti *values* dari LEGO *Company*.

Bangunan Rumah LEGO yang berfungsi sebagai galeri dan *workshop* itu harus mampu memenuhi keempat aspek utama dalam fungsi yang rekreasi, edukasi, apresiasi, dan ekonomi. Melalui pendekatan metafora diharapkan dapat menghadirkan suasana bangunan yang menarik dan mudah dikenali oleh orang-orang dengan mudahnya.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana wujud rancangan Rumah LEGO di Surabaya yang mampu menjadi sarana rekreasi yang mengedukasi dengan meningkatkan kreativitas pengunjungnya melalui penataan ruang luar dan ruang dalam dengan pendekatan metafora?

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Mewujudkan wujud perancangan bangunan Rumah LEGO dengan fungsi berupa galeri dan *workshop* di Surabaya yang mampu menjadi sarana rekreasi yang mengedukasi dengan meningkatkan kreativitas pengunjungnya melalui penataan ruang luar dan ruang dalam dengan pendekatan metafora.

### **1.3.2 Sasaran**

1. Mengkaji karakter permainan LEGO secara fisik dan juga *values*
2. Konsep bangunan Rumah LEGO akan sesuai dengan konsep permainannya
3. Menciptakan tempat belajar dengan bermain pada bangunan ini.

## **1.4 LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1.4.1 Materi Studi**

#### **1.4.1.1 Lingkup Spasial**

Dari lingkup spasial, proyek perencanaan dan perancangan Rumah LEGO di Surabaya ini memiliki elemen-elemen yang akan diolah sebagai pendekatan studi adalah fungsi dan tampilan yang dapat merepresentasikan karakter dari LEGO.

#### **1.4.1.2 Lingkup Substansial**

Dari lingkup substansial, proyek ini menitikberatkan pada hal-hal yang berkaitan langsung yang ditinjau dari ilmu arsitektur seperti elemen penataan ruang dalam dan luar yang mampu mencakup tampilan bangunan, proporsi, skala, pola sirkulasi, dan lain sebagainya yang masih dalam konteks permasalahan utamanya.

#### **1.4.1.3 Lingkup Temporal**

Wujud rancangan *rumah LEGO* ini diperkirakan dapat bertahan dalam kurun waktu  $\pm 20$  tahun yang akan datang terhitung setelah selesai masa pembangunan.

#### **1.4.2 Pendekatan Studi Arsitektur**

Penyelesaian pendekatan studi dalam proyek ini adalah metafora.

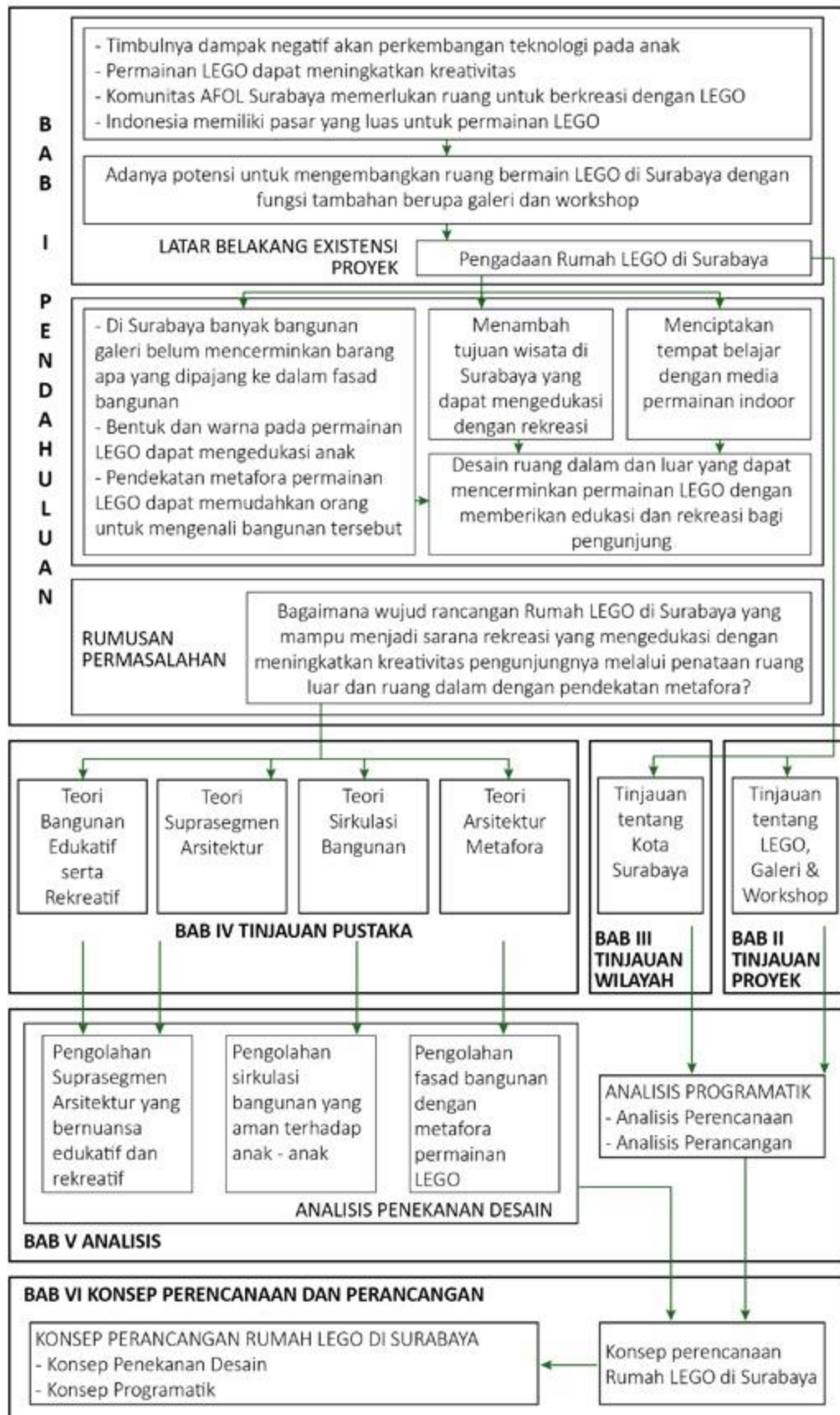
#### **1.4.3 Pola Prosedural**

Metode yang digunakan untuk menyusun landasan konseptual dan mewujudkan rancangan Rumah LEGO di Surabaya dengan fungsi galeri serta *workshop* dengan cara:

1. Studi literatur, dari berbagai sumber baik dari internet, buku, majalah, jurnal yang mampu memberikan informasi mengenai hal-hal yang mengenai arsitektural.
2. Deskriptif, menjelaskan makna dari galeri serta *workshop* dan juga penjabaran informasi faktual yang berkaitan dengan latar belakang proyek maupun permasalahan.
3. Komparatif, melakukan studi banding terhadap objek yang memiliki fungsi yang sama guna memperkaya wawasan serta data dalam perancangan.



#### 1.4.4 Tata Langkah



## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan Landasan Konseptual dan Perancangan Rumah LEGO di Surabaya dengan Pendekatan Metafora ini sebagai berikut:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab I memuat pokok permasalahan sebagai latar belakang perencanaan dan rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan metode studi yang digunakan.

### **BAB II            TINJAUAN HAKIKAT BANGUNAN**

Bab II memuat tinjauan Bangunan Rumah LEGO di Surabaya yang berisi definisi Rumah LEGO, serta karakteristik dan standar bangunan meliputi analisis pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, dan standar besaran ruang.

### **BAB III            TINJAUAN WILAYAH KOTA SURABAYA**

Bab III memuat tinjauan wilayah Kota Surabaya sebagai lokasi tapak Bangunan Rumah LEGO di Surabaya.

### **BAB IV            TINJAUAN PUSTAKA PENDEKATAN METAFORA**

Bab IV memuat hal-hal yang terkait dengan Rumah LEGO di Surabaya dan pendekatan metafora berdasarkan buku, jurnal, karya tulis maupun artikel dalam situs internet yang relevan.

### **BAB V            ANALISIS**

Bab V memuat analisis masalah, konsep bentuk bangunan berdasar teori arsitektur, konsep tapak dan regulasi tata bangunan, analisis konsep struktur dan utilitas yang relevan.

### **BAB VI            KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Bab VI memuat konsep desain yang meliputi *siteplan*, denah, tampak dan bentuk, struktur, dan utilitas sebagai respon desain Bangunan Rumah LEGO di Surabaya.